ТОРГОВЕЦ

ТАИНСТВЕННЫЙ СТРАННИК ДЛЯ

MÖRK BORG

Автор Johnny Carhat **Графический дизайн** Johan Nohr
Арт Joakim Hanner **Особая благодарность** Caleb. C
Перевод и вёрстка Борис Годунов

Горемычный старина Михаил

Говорят, родом он из богатой купеческой семьи, которая была распята на его глазах за ересь, что давно уж забыта.

Подлая жрица протянула руку плачущему ребёнку и предложила ему милость;*"покайся во грехах семьи своей и будешь прощен Темным Пауком, предвестником конца."*

Михаил был прощен и проклят, проклятой вечной жизнью. Если он когда-нибудь умрет, печальные мертвецы гонят его из почерневшей земли, ибо нет ему места среди них.

Вскоре Михаил продолжил семейное дело и возобновил торговлю, но время, проведенное в мертвых землях, научило его, что души так же ценны, как и серебро.

Он бродит по умирающему миру, неся в себе злобу, что никогда не умрет.

Михаил торгует только с ЕРЕТИКАМИ и ИЗГОЯМИ. У него есть недоверие к деревенским жителям, которые непременно распяли бы его за то, что он является несчастной нежитью.

Торговец Михаил

ОЗ 6 **Мораль** 9 **Без брони Посох** к4

Вечная нежизнь: если Михаил умрет, все его непроданное имущество вспыхнет черным пламенем. Земля исторгает его через к4 дней. *Готов простить персонажа игрока на первый раз.*

Продает различные предметы в зависимости от того, где он находится. Его часто встречают одного или верхом на повозке, запряженной слепым мулом:

Бросьте к6, чтобы увидеть, что он продает сегодня. Если встретите его с повозкой, он также имеет в ассортименте основное снаряжение.

Цена каждого предмета – это часть вашей души. *Бросьте к6:*

1. -1 Сила
2. -1 Хладнокровие
3. -1 Ловкость
4. -1 Стойкость
5. -1 Максимум ОЗ
6. Бросьте дважды по этой таблице.

Махаил также купит у вас редкие, магические или крайне богохульные предметы за часть души. Бросьте по таблице выше, но вместо вычитания *ДОБАВЬТЕ* результат.

ТВИЛАНД

1 Каменный кинжал

К4 урона, PC12 проверка силы чтобы вонзить кинжал в живое существо. Жертва мгновенно превращается в камень. Если Кинжал вынуть, существо возвращается к жизни.

2 Язык лживого пророка

Поедание языка позволяет вам использовать силы PC6 в течение одного дня. Но любая неудача приводит к мистической катастрофе.

3 Двуглавое серебряное кольцо

Серебряное кольцо в форме двух голов василиска. Ношение такого аксессуара увеличивает порог крита(19-20) как и провала (fumble(1-2)) на единицу. Вы можете носить несколько колец.

4 Флакон гоблинского ихора

Становится горячим, когда рядом гоблины. Пролив каплю проклятой крови, что заставляете жидкость собраться в шарики, указывая направление местонахождения гоблина, который проклял вас.

5 Полоумный Мозг

При растирании испускает свет, эквивалентный факелу. Чрезвычайно хрупкий, если он будет сломан, каждый должен успешно пройти проверку стойкости PC12 или быть ослепленным на один раунд.

6 Галгенбекская маска смерти

Украденная из саркофага почитаемого священника, будучи помещенной на труп позволяет увидеть, как он умер. Считается еретическим воровством, если поймают с ней.

ВЁСТЛАНД

1 Кисет дымной долины

Странно пахнущие пепельные пары, не предназначенные для легких живых. Открытие кисета и вдыхание паров восполняет все ваши ОЗ и лечит инфекцию, но погружает вас в состоянии кататонии на к4 часа.

2 Банка с троллей ссаниной

Когда проливается на землю, гарантирует, что ни один зверь не осмелится приблизиться к этому месту. Позволяя вам разбить безопасный лагерь. Правда может привлечь местного тролля.

3 Компасс пилигрима

Маленький окровавленный компас. Его игла всегда указывает на самое опасное место для вашей жизни в непосредственной близости.

4 Хорошая, но безвкусная одежда

Позволяет вам, пройдя проверку *хладнокровия* РС10, сойти за дворянина или чиновника средней руки. Вас будут беспощадно высмеивать простолюдины и изгои. Если бандиты вас увидят то незамедлительно нападут.

5 Крестьянская кукса

Деревянная кружка, вырезанная из красивого березового полена. Любая жидкость, зачерпнутая этой кружкой, превращается в нормальную питьевую воду.

6 Счастливый рыбацкий гарпун

Когда его бросают в водоем, он гарантированно поражает живое существо. Мгновенно убивает рыбу. Может поразить гораздо более крупное существо. Урон к6.

КЕРГЮС

1 Трепещущая Алая Лента

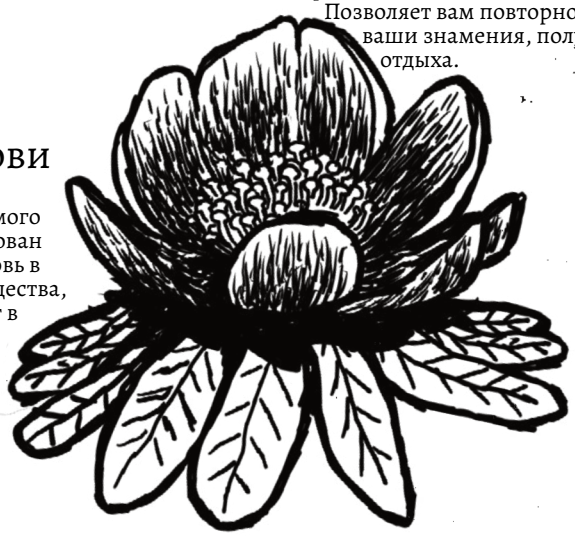
Алая шелковая лента, стоит её надеть и все цвета из поля зрения исчезают.
Мир вокруг черно-белый, но вы видите пульсирующее сердцебиения живых существ, сердца которых бьются рассеивая вокруг красные брызги. Позволяет видеть всё живое в полной темноте.

2 Славный Зеленый Плащ

Виридианский плащ неизвестного мастера. Отлично защищает от непогоды. Вы никогда не чувствуете себя слишком холодно или слишком жарко, когда носите его. Однако он очень зудит.

3 Флакон светящейся голубой крови

Флакон голубой крови, вырванный из глубин самого Кергюса. Может использован как яд; замораживает кровь в венах любого живого существа, они мучительно умирают в течении к4 раундов. Проверка *стойкости* РС16 чтобы противостоять эффекту.



4 Одноглазая, Одноногая, Однокрылая чайка

Нужно скармливать рацион каждый день. Верещит громко и крайне раздражительно. Совершенно бесполезна и никогда не покидает вас. Позволяет вам повторно использовать ваши знамения, полученные во время отдыха.

5 Ярко-Желтый Цветок

Солнечный, сладко пахнущий цветок, который, кажется, не вянет. Может быть дан в знак привязанности другому человеку, связанный им становятся чрезвычайно податливым для следующей просьбы, которую вы произнесёте.

6 Сверкающий Золотой Скальпель

Блеск золотого лезвия завораживает, кажется, что просто смотря на него можно порезаться. РС8 на атаку. К4 урон. Вы можете попытаться хирургически вскрыть вены противника в ходе боя; наложите штраф на атаку РС+ по вашему выбору. Если вы преуспеете, добавьте выбранное число к вашему урону.

ГРИФТ

1 Маленькая Куколка

Маленькая набитая сеном кукла. Когда она в вашем распоряжении, позволяет вам использовать уникальную силу:

Вы заглядываете в сознание одного человека, чьи глаза вы можете видеть. Вы знаете его мысли, намерения и то, какими будут его ближайшие действия.

2 Ключ, обретенный в Мюре

Любая дверь, открытая этим почерневшим ключом, ведет в каменную комнату размером 15 на 15 футов. Эту комнату можно открыть только снаружи. Живые существа, попавшие внутрь, умирают через 24 часа прибывания в ней из-за недостатка кислорода.

3 Крыса по имени Чип

Чип-необычайно умная крыса, которая при покупке полюбит вас безоговорочно. Будет попискивать вам на ухо и исполнять танец на задних лапах, чтобы поднять вам настроение.

ОЗ 4, **Мораль** – (любит тебя слишком сильно, чтобы уйти),
Укус к2 но всегда вызывает инфекцию,
без брони, очень маленькая, РС16 чтобы попасть.

Чип понимает вас и будет выполнять простые команды. Также будет танцевать для вашего удовольствия, и даст дополнительные к4 ОЗ во время отдыха.

4 Печальная Музыкальная Шкатулка

Маленькая музыкальная шкатулка с рукояткой. Играет чрезвычайно грустную музыку. Те, кто слышит её, не могут лгать, пока не пройдут проверку *хладнокровия* РС12. Провалившие безудержно рыдают.

5 Долото великана

Урон к4, похожий на долото инструмент размером с короткий меч. Вместо того чтобы атаковать им, вы можете попытаться сбить часть брони противника с помощью проверки *силы* РС14. Если вам это удастся, броня цели будет снижена на один ранг.

6 Веревка палача

Веревка длиной 30 футов. Навсегда сливается с тем, к чему она привязана. Веревка, по-видимому, невосприимчива к любой силе. Ничто не может развязать эти узлы, и её нельзя разорвать.